



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

Grau d'Estudis Literaris

Treball de Fi de Grau

Curs 2020-2021

TÍTOL:

Alicia a través de la pantalla:

adaptación, reescritura y mito en medios audiovisuales

NOM DE L'ESTUDIANT: Mario García Mora

NOM DEL TUTOR: Víctor Escudero Prieto

Barcelona, 16 de juny de 2021

Declaración de autoría:

Con este escrito declaro que soy el autor original de este trabajo y que no he utilizado para su elaboración ninguna otra fuente, incluidas fuentes de Internet y otros medios electrónicos, aparte de las indicadas. En el trabajo he señalado como tal todas las citas, literales o de contenidos, que proceden de otras obras.

Soy consciente de que,

de otra manera, y según lo que indica el artículo 18, del capítulo 5 de las Normas reguladoras de la evaluación y de la cualificación del aprendizaje de la UB, la evaluación comportaría la cualificación de “Suspenso”.

Alumno: Mario García Mora

NIUB: 17537531



Resumen:

Alicia y el País de las Maravillas son, hoy más que nunca, parte de la cultura popular. A través de infinidad de adaptaciones, versiones y reescrituras, las novelas de Carroll se han perpetuado como dos de los textos más influyentes de la literatura occidental. En este trabajo analizaremos tres ejemplos de reescrituras audiovisuales con el fin de comprender qué efectos tiene la pervivencia de Alicia en aquellas obras que se pueden leer en relación con ella, y cómo afectan diversos medios y enfoques en las posibles transformaciones del material original.

Palabras clave:

Alicia, Carroll, reescritura, audiovisual, intermedialidad.

Abstract:

Alice and Wonderland are part of popular culture. Through myriad adaptations, versions and rewrites, Carroll's novels have established themselves as two of most influential texts in Western Literature. In this work we will analyze three examples of audiovisual rewrites in order to understand the effect that Alicia has on those works that can be read in relation to her, and how different media and approaches affect the possible transformations of the original material.

Keywords:

Alice, Carroll, rewrite, audiovisual, intermediality.

Índice:

1. ALICIA MÁS ALLÁ DE ALICIA	4
2. ALICIA TRAS LA PANTALLA: <i>ALICE IN WONDERLAND</i> (1999)	12
3. ALICIA BAJO CONTROL: <i>AMERICAN MCGEE ALICE</i> (2000)	20
4. ALICIA SERIALIZADA: <i>OVER THE GARDEN WALL</i> (2014)	26
5. CONCLUSIONES	31

1. ALICIA MÁS ALLÁ DE ALICIA

El País de las Maravillas está desbordado. Como si ese mundo subterráneo y de ensueño, que Alicia visitó por primera vez una plena tarde dorada, con sus seres locos y extraños y su gusto por los juegos lingüísticos y las canciones improvisadas, hubiese mordido una inmensa tarta o comido del lado izquierdo de una seta gigante, tan inmensa o tan gigante que hubiese empezado a crecer y crecer sin descanso. Hasta salir de debajo de la tierra filtrándose por las madrigueras, atravesando espejos desde el otro lado —supuestamente— invertido o brotando de las páginas de las novelas en que Lewis Carroll dio luz —y sombra— a su territorio y a quienes lo habitan. Hasta escapar de sí mismo para invadir nuestra cultura y nuestro mundo con símbolos eternos, para meter primero sus brazos por las ventanas de nuestras casas, para colarse por las chimeneas y romper los tejados, para obligarnos a participar en carreras y juegos extraordinarios y ordenar después a gritos que nos corten la cabeza, para sonreírnos sin rostro y hacer posibles siete imposibles antes del desayuno, para recordarnos, en definitiva, quién manda.

Y cuando un mundo de ficción sobrepasa sus propias fronteras y ocupa, de forma invisible pero casi omnipresente, el territorio “real”, resulta prácticamente imposible ignorarlo. Tal como Carroll deseaba (2017: xli-xlvi) en sus múltiples felicitaciones y saludos en diferentes ediciones de las novelas de Alicia, los niños y niñas han disfrutado de las aventuras de su «niñita soñada», y lo han hecho durante generaciones y a lo largo y ancho de todo el mundo, sobrepasando por mucho sus tímidas expectativas. Todavía hoy los más pequeños conocen a Alicia y saben algo de sus aventuras, por uno u otro medio han conocido a la Reina Roja y sus enfados, o bien les suena algo sobre un gato medio invisible y un conejo blanco atareado, o han visto u oído sobre un sombrero loco que toma el té sin descanso. Muchos de ellos y ellas, quizás una amplia mayoría, no han leído ni escuchado una sola frase de las novelas originales, desconocen por completo el nombre de Lewis Carroll y, por supuesto, nada saben del *nonsense* y derivados. Su conocimiento de Alicia y del País de las Maravillas proviene de otros lugares más accesibles y cercanos: películas, videojuegos, toda clase de figuras y juguetes, cómics, libros de ilustración, referencias en series de animación, disfraces de carnaval y una larga lista de obras, objetos e incluso costumbres que hacen referencia al mundo y los personajes creados por Carroll. También ha sobrepasado las expectativas de Carroll —aunque en este caso, quizás, sería más adecuado decir las intenciones— el hecho de que su niñita y su mundo de ensueño hayan traspasado las fronteras de la literatura infantil —sin abandonarla— para ocupar también el mundo adulto, pues Alicia y compañía no han dejado de ensanchar su presencia y su

alcance con cada nueva lectura, mirada y recepción de la obra a lo largo de las décadas, así como con nuevas versiones, reescrituras y ampliaciones, que parecen no tener fin.

Su influencia es tanta y tan generalizada que buscar a quién, dónde y cuándo ha influenciado la creación de Lewis Carroll es una tarea literalmente inabarcable. No solo pervive en adaptaciones, guiños, y referencias, también en estilos, patrones e incluso principios filosóficos que han estado y están presentes en incontables obras posteriores. Por ello también resulta imposible, en cierta medida, enumerar y comprender los motivos exactos de esa pervivencia, aunque una de las motivaciones de este trabajo fuera, en una primera aproximación, dar con alguna de esas claves. En algún momento, en el que casualmente coincidí con una serie de obras que, explícita o implícitamente, parecían tener a las novelas de Carroll como un referente —ya sea en cuanto a personajes, trama, estilos formas de concebir lo narrativo u otros elementos muy diversos—, surgió la pregunta: ¿qué tienen las novelas de Alicia que tan presentes siguen hoy en día en la cultura occidental?, ¿son sus personajes, su mundo, la escritura de Carroll, los juegos lingüísticos, la idea del *nonsense*...?

Conforme he ido rebuscando en pos de una posible respuesta ésta se ha vuelto cada vez más esquivia. Son demasiados los factores, demasiado el tiempo y el espacio que nos alejan de las obras originales, demasiados los procesos que han intervenido en ese largo camino. En la última edición anotada de Alicia, Martin Gardner (2017) incluye un listado de obras filmicas relacionadas con Alicia, redactado por el especialista David Schaefer. En total, nombra 59 obras, entre reportajes, películas de acción real, dibujos animados, series de televisión y otro tipo de representaciones cinematográficas. Es una cifra considerable, sobre todo si tenemos en cuenta que no forma una lista definitiva —de hecho, dista mucho de recopilar efectivamente todas las obras cinematográficas relacionadas con Alicia; sin entrar, por el momento, a discutir qué quiere decir tal cosa— y no tiene en cuenta ningún otro medio que el cine. Pero puede servir para ejemplificar hasta qué punto rastrear una generalización de qué es lo que pervive de las obras originales, en función de qué se replica, qué interesa o qué lecturas se hacen de ellas, resulta una tarea no solo imposible sino, en mi opinión, menos relevante de lo que pudiera pensarse. Aun así, no faltan autores que se hayan preguntado acerca de qué hace de Alicia un texto tan perdurable en el tiempo.

Cristina Isabel Linares Triviño (2004) dedica gran parte de su texto “Alicia: un mito literario en el cine” a esta cuestión. Según sus razonamientos, el germen estaba ya en las novelas originales, pues se trataría de «un nuevo tipo de representación literaria» en el que «lo importante en su narrativa no es lo que va a ocurrir [...] sino la forma en que está expresada» (166). Esta característica novedosa en su momento —tengamos en cuenta que hablamos de unos textos considerados como

cuentos infantiles en el siglo XIX— consigue que «el receptor, libre de la obligación de seguir las vicisitudes del momento, se entrega a la narración y los personajes, osea a la forma; y así se convierte en partícipe del fenómeno de re-creación de la obra» (167). La idea de la recreación y, por tanto, de la reescritura, formarían ya parte de propuesta de las novelas originales, y esto, junto a la idea de que Alicia naciese ya como «personaje con imagen», sería para Linares Triviño lo que motivaría en primera instancia la posterior recepción y pervivencia del personaje y su mundo, hasta «su construcción como mito de la sociedad del siglo XX» (165). Estos aspectos clave de las novelas originales verían después reforzada su influencia por la diversificación mediática a la que el personaje y la obra fueron sometidos. La autora habla, por supuesto, de «su influencia en la literatura» en primer término, y en varios sentidos: primero, nombra algunos autores conocidos que escribieron su propia versión del personaje —Chesterton, James Joyce, Nabokov, Virginia Woolf o Kafka, por nombrar algunos—; segundo, recalca algunos elementos —«la utilización del lenguaje como juego», el uso de «ironía, sátira, parodia», «los juegos de palabras y la incorporación de vocablos nuevos»— que después tendrían su época de mayor uso en la modernidad del siglo XX; tercero y último, habla de Alicia como «precursora fundamental del dadaísmo [...] y del surrealismo». Más allá de lo literario, Linares cita a músicos como Bernstein, John Lennon o David del Tredici; a Sigmund Freud y el psicoanálisis o a Wittgenstein y sus reflexiones sobre el lenguaje. Según la autora, todos ellos partícipes del alcance prácticamente universal que ha alcanzado la obra de Carroll. No obstante, señala al cine como el gran amor de Alicia, quienes han sostenido «un romance apasionado [...] de carácter ontológico», no solo por su carácter de personaje visual desde los inicios, sino también, y sobre todo, porque «las dos metáforas fundamentales de *Alicia en el País de las Maravillas* y *A través del espejo* son las mismas metáforas fundamentales del cine: el sueño y el espejo» (166). Más allá de debates acerca de si estos son los únicas o los principales motivos, creo que son suficientes para dejar claro que la pervivencia de Alicia no se debe a una cuestión de azar sino de complejas relaciones y desarrollos que, en la explicación de Linares Triviño, quedan, al menos, planteadas. Más allá de eso, insisto en que el objetivo de este trabajo no es el de indagar de forma más profunda en las razones que han hecho de Alicia, en palabras de esta autora, un «ídolo pop».

De hecho, es la constatación de que Alicia se ha convertido en todo un mito en la posmodernidad, que resulta imposible encerrar ya en una genealogía de obras o teorías, sino que forma parte de la cultura popular occidental de una forma mucho más ubicua, lo que hace más interesante aún replantear mis intenciones. Ir de las causas hacia los efectos: no pensar tanto en porqué Alicia pervive tan activamente en nuestra cultura, sino en qué efectos tiene esa pervivencia,

tanto en lo que pervive como en quien o aquello que lo hace pervivir. Esto abre una serie de preguntas que se interrelacionan y no pueden entenderse una sin otra sino como un todo siempre incompleto, pues siempre está sujeto a nuevas preguntas y variaciones. Algunas de ellas podrían ser: ¿cómo leemos a Alicia —tanto la novela original como el personaje-mito y todo lo que se relaciona con él— en la actualidad?, ¿en qué medida influyen medios distintos en determinadas reescrituras?, ¿qué elementos de la obra original se toman y qué tratamiento se les da?, ¿hay una forma idónea de relacionarse con la Alicia a la que se hace referencia o de la que se recibe influencia, o acaso formas más correctas que otras?, ¿qué lecturas podemos extraer de las relaciones que se establecen entre diversas obras?

Con la intención de responder a alguna de estas y otras preguntas —o de acercarme acaso a una pregunta central, que pueda aunar gran parte de éstas— he decidido llevar a cabo una selección de tres obras que creo que pueden resultar representativas de la diversidad y la profundidad con la que la obra de Carroll sigue vigente a día de hoy, diluida y al mismo tiempo solidificada, dividida y a la vez reconstituída en una infinidad de obras, de medios, de lecturas, así como de creadores y lectores en todo el mundo.

Como explicaba antes, la relación entre Alicia y el cine fue intensa desde los inicios del séptimo arte¹. La lista de obras que, de algún modo —sea explícita o implícitamente, de forma fiel o libre, narrativa o formalmente, por nombrar algunas posibilidades—, se relacionan con las novelas de Alicia es prácticamente interminable y no sería justo generalizar o alzar a una de todas ellas como gran representante de una supuesta forma hegemónica de relacionarse con la obra original. Menos aun cuando estas formas de relacionarse, como veremos, han estado y están continuamente en disputas y relecturas teóricas y prácticas. Desde aquellas obras que toman el argumento de las novelas originales y pretenden recrearlo en la pantalla hasta las que replican —en algunos casos, quizás, inconscientemente— estructuras narrativas o filosóficas, pasando por las que llevan a cabo

¹ Desde el primer corto mudo, dirigido por Cecil M. Hepworth y Percy Stow, y publicado en 1903, hasta las recientes versiones en imagen real, dirigidas por Tim Burton (2010) y James Bobin (2016) y producidas por Disney, Alicia y el País de las Maravillas han pasado por incontables versiones cinematográficas. Tantas son que el título a primer largometraje sigue disputado desde que en 1931 Bud Pollard se avanzase, con un film de bajo presupuesto, a la publicación de la gran apuesta de Paramount por llevar a Alicia a la gran pantalla, que llegaría en 1933, con un presupuesto considerable para la época y contando con algunos de los actores y actrices de más renombre en la industria estadounidense. Después vendrían películas y recreaciones de todo tipo: desde las cuantiosas adaptaciones que se pretenden “fieles” al texto original hasta otras más características, como *Mickey Mouse a través del espejo* (1936), films psicodélicos como el francés *Alice au pays des merveilles* (1979) o la versión del artista plástico argentino Eduardo Plá (1976), también aportaciones españolas como el film gore *Alicia* (1994) de Jaume Balaguer o, años antes, la parodia crítica con el franquismo *Alicia a l'Espanya de les Maravelles* (1978) de Jorge Feliu, versiones de marionetas, en *stop motion*, sin contar las numerosas series de animación japonesa, series de televisión, y un largo etcétera. De entre todas ellas he elegido la cinta *Alice in Wonderland* (1999) no por cuestiones de calidad, renombre, importancia, sino por puro interés analítico. Y es que este film de final de siglo se dan algunas condiciones que resultan especialmente llamativas en cuestiones de recreación, y que me permiten pensar la cuestión de la adaptación cinematográfica de una forma más transparente que otros casos. En ese sentido, cabe decir que uno de los intereses que veo en esta película es el hecho de que se pueda presentar, creo que sin entrar en demasiadas discusiones, como el último gran intento de adaptación literal del texto (o los textos) que forman el mundo de Alicia. Veremos, a través de su análisis, qué implica esta afirmación.

juegos formales, guiños, parodias, cameos... todas las opciones imaginables se han dado en la gran pantalla. Sin embargo, he seleccionado una de todas ellas, por cuestiones que creo que se explicitarán de forma más obvia en el análisis, pero que podrían resumirse en importancia histórica, relevancia cultural y cercanía espacial y temporal. La obra en cuestión toma el título de la primera novela de Alicia: *Alice in Wonderland* (*Alicia en el País de las Maravillas*, en su traducción española), dirigida por Nick Willing, producida por Hallmark Entertainment para la NBC y publicada en 1999. Con toda seguridad, el último gran intento por producir una película de gran presupuesto basada en Alicia que replicase punto por punto el argumento de las novelas —aunque haga un mix de ambas—, plagada de actores de renombre (Whoopi Goldberg, Christopher Lloyd o Ben Kingsley), encajada en los circuitos más mainstream y presentada como una adaptación que se pretendiera transparente en su intención de trasladar las novelas a la pantalla.

Cambiando de enfoque y de medio, la segunda obra seleccionada para este estudio comparativo es el videojuego *American McGee Alice* (2000) dirigida por American McGee y publicada bajo el sello Electronic Arts. Esta obra videolúdica, con un fuerte carácter de autor —en un medio en que esto no es lo habitual, que lleve el nombre de su creador junto al de Alicia ya hace patente esa intencionalidad—, se distancia mucho, en su relación con las novelas de Carroll, de las intenciones que había tras la película de Nick Willing. Lejos de pretender ser una réplica de las novelas, American McGee propone una reescritura completa de Alicia, que parte del mundo original para recrear una obra radicalmente distinta. Una versión de Alicia y el País de las Maravillas en la que lo macabro, la violencia y la psicosis lo impregnan todo. El proceso, por tanto, es radicalmente distinto aquí: si *Alice in Wonderland*, el film, pone su empeño en utilizar los elementos propios del medio cinematográfico para construir una transposición de los materiales originales que consiga pasar por transparente a los ojos del público, *American McGee Alice* pone el lenguaje y la especificidad del videojuego en un primer plano, como parte pretendidamente transformadora de su propuesta.

Por último, la animación es otro de los numerosos medios en los que Alicia ha encontrado y ocupado espacios desde hace tiempo. Se diría, siguiendo los razonamientos anteriores, que las ilustraciones que acompañaron a las novelas en todo momento serían ya el primer paso en firme hacia posibles recreaciones animadas de esos personajes que John Tenniel ilustró en sus primeras versiones. No obstante, no vamos a comentar ninguna de las muchas adaptaciones del material narrativo original, ni aquellas en que determinados personajes aparecen de forma circunstancial en mundos ajenos —desde Hello Kitty hasta Mickey Mouse, por decir algunos, han dedicado capítulos a Alicia—, sino una obra que, a mi juicio, replica mejor que ninguna otra la estructura narrativa de

las novelas de Carroll, con todo lo que eso conlleva. Se trata de *Over the Garden Wall*, miniserie de animación publicada en 2014, dirigida por Patrick McHale y transmitida en primer término por Cartoon Network. Narra el viaje de dos hermanos a través de un extraño bosque mientras buscan el camino de regreso a casa. De nuevo, encontramos una forma de referenciar a Alicia —si es que el propio termino referenciar tiene sentido aquí— radicalmente distinta a las anteriores: si la película citada buscaba trasladar la historia de las novelas a la pantalla, intentando replicarla de la forma más exacta posible, y el videojuego construía, a partir de Alicia, algunos personajes y elementos de las novelas, un mundo ficcional y una historia que poco o nada tienen que ver con las novelas, *Over the Garden Wall* no parece inspirarse de forma directa en las novelas de Carroll. Aquí no hay personajes, escenas u otros elementos que sean replicados ni tampoco transformados; la obra de Patrick McHale no parte de forma explícita de Alicia. Sin embargo, sí hay implícita toda una forma de proyectar y estructurar la narración —que aquí funciona en tanto a su condición de obra serializada; como veremos— y de comprender la literatura —en este caso, la animación— infantil.

Para poder llevar a cabo el análisis de un corpus tan diverso, que pretenda estudiar comparativamente obras de distintos medios con pretensiones y miradas tan diferenciadas, creo que lo más adecuado es diversificar también los métodos de estudio y teorías en las que se apoye cada una de las lecturas. Por ello he intentado hacer una búsqueda de enfoques teóricos aptos para el estudio de cada una de las obras. Enfoques que, por un lado, confluyan y se complementen con la especificidad y el lenguaje de cada medio de forma independiente y que, por otro lado, no pierdan su utilidad en el momento de contemplar las obras dentro de un marco común que pueda ir más allá de cada medio.

En el caso de *Alice in Wonderland* —cuya propuesta remite a la traslación de la obra original a un medio distinto— la idea central será la de adaptación, tan rebatida en los últimos tiempos y, al mismo tiempo, tan esforzadamente reformulada por algunos pensadores. Todos ellos, como explicaré en su momento, coinciden en la idea de inferioridad que se ha acarreado al término, heredada de las jerarquías con que se ha mirado la cultura y los medios nuevos frente a los clásicos durante mucho tiempo. Comentaré algunas formas de comprender y utilizar el término de forma más positiva, sustituyendo el marco de la fidelidad por otras propuestas más interesantes y productivas, y acompañando siempre estos razonamientos con obras que ayuden a pensar el lenguaje del cine de forma específica y también su relación con la literatura más allá de la adaptación. Para pensar *American McGee Alice* y *Alice Madness Returns* —y su reelaboración macabra del País de las Maravillas y sus personajes— me apoyaré en la intertextualidad, navegando por algunas de sus miradas más abiertas y menos restrictivas, en primer lugar, para ir después hacia algunas posturas

mucho más concretas y aplicables de forma efectiva, como son las transducción literaria —en la que tiene un papel fundamental la idea de mundo ficcional— y la reescritura posmoderna, propuestas por Doležel. Recurriré de forma paralela a obras clave en el estudio del lenguaje videolúdico —que, en ocasiones, como en el caso de Antonio J. Planells (2015), remiten directamente a Doležel— que nos ayuden a pensar cómo se utiliza éste y cómo se relaciona con la reconfiguración de los materiales carrollianos que se lleva a cabo en estos videojuegos. En el caso de la serie de animación *Over the Garden Wall*, seguiré la idea que Pedro Javier Pardo García (2004) expone en “Cine, Literatura y Mito: Don Quijote en el cine, más allá de la adaptación” respecto al personaje de Cervantes, según la cual la influencia de esta obra en el cine no puede encorsetarse en adaptaciones y referencias sino en todo un sustrato mítico —«rasgos constitutivos del mito»— que, una vez sustraído de la obra original, se perpetúa en forma de «invariantes que reaparecen o van siendo modificadas en un juego continuo de repetición y diferencia» (238). En este caso, veremos cómo aquello que se convierte en mito más allá de la propia historia y sus personajes es el camino que recorre Alicia y, en especial, qué forma toma ese recorrido —o qué recorrido toma esa forma—, de encuentros y desencuentros arbitrarios, de interlocutores y conversaciones que se suceden sin una aparente linealidad causal.

He seleccionado estas corrientes con la intuición de que, con un buen tratamiento, puedan ayudarnos a salvar una de las mayores contradicciones que implica cualquier reescritura de las novelas carrollianas: la presencia —o la no-ausencia— de referentes ajenos al propio texto. Porque si bien es cierto que hablamos de obras que han sido referenciadas incontables veces, y que se ha querido ver en ellas algún tipo de idiosincrasia que las hacía especialmente aptas para la recreación —especialmente en medios visuales—, estas recreaciones siempre han debido enfrentar un problema insalvable con respecto a la obra original. Manuel Asensi explica, en “Lo torcido o las posibilidades inéditas del «mundo invertido»: Lewis Carroll”, que lo característico y lo relevante de la escritura carrolliana en las novelas de Alicia es que «no habla de nada», así «su enunciación no está sobredimensionada por algo ajeno al referente que él mismo crea». Su forma de concebir este mundo maravilloso, en el que «las cosas maravillosas y las palabras, frases y discursos» quedan «suspendidas en el aire sin ninguna clase de gravedad ni de dependencia», consigue que lo maravilloso como tal no tenga que encontrar justificación más que en sí mismo, y así mismo, que «el significante de la cosa maravillosa» se dispare «a consecuencia de que el discurso en el que murmura no esté sujeto a ninguna o casi ninguna limitación que no sea la de él mismo». «Lo que Carroll se está jugando» con esto, expone Asensi, «es la posibilidad de que la literatura pueda ser el espacio de la libertad lingüística y referencial y, con ello, el que sea una mirada torcida y certera de los mecanismos más o menos ocultos, más o menos evidentes, del lenguaje y del referente» (112, 113).

El problema del que hablaba es, por tanto, que ese hablar de nada se convierte, por fuerza, en un hablar de algo o desde algo, pues el referente ya no se crea en la propia obra, sino que se recrea un referente previo: las obras originales y el peso de toda su influencia posterior. Cualquier reescritura de Alicia ha de tener en cuenta, por tanto, que donde Carroll buscaba «la libertad lingüística y referencial» que pudiese ofrecer una mirada sobre los mecanismos del propio lenguaje, la aparición de un referente provoca un juego formal que obliga, en mayor o menor medida, a que la obra resultante consiga ofrecer su propia mirada torcida acerca de esos mecanismos, no ya desde la libertad del discurso que queda suspendido en el aire, sino con la capacidad de aterrizar y transformar ese discurso en un discurso nuevo.

Como es lógico, el hecho de utilizar una u otra muleta teórica para estudiar determinados elementos no implica que ésa sea la única —ni siquiera la más acertada— forma de acercarse a una obra, menos aun cuando ese acercamiento quiere darse de forma comparativa. Por ello, como entre las obras seleccionadas, las novelas originales y otras reescrituras que orbitan entre las primeras y las segundas, las líneas de análisis también son susceptibles de entrecruzarse en determinados momentos, siempre de forma complementaria y no contradictoria. Con esta idea de continuidad en los análisis, en pos de un objetivo común, incluiremos un concepto que sea capaz de aunar y servir de apoyo a los anteriores: la intermedialidad. Esta idea, que se ha pensado y debatido con fuerza los últimos años, y que ha servido a autores de tan distintas disciplinas, tiene la particularidad —como ya sucede con otros términos, como la misma intertextualidad— de amoldarse a miradas y campos de estudio en función de los intereses que la movilizan. Irina O. Rajewsky, una de las pensadoras que han popularizado el término, entiende la intermedialidad de forma amplia, abrazando la idea de un «término paraguas» que no apuntaría «a nuevos tipos de problemas *per se*», sino más bien «a nuevas formas de resolverlos, nuevas posibilidades de presentarlos y pensar, y a nuevas, o al menos diferentes, visiones del cruce de límites entre los medios y la hibridación» (2020: 433). Dentro de ese término paraguas, las posibilidades, como es obvio, son muy variadas. Por ello, en el artículo citado, Rajewsky no se limita a dar su visión del término —a la que entraremos en detalle— sino que elabora toda una reivindicación acerca de la necesidad de definir qué intereses y usos se harán de éste en cada trabajo específico.

Mi interés en este término, por centrarlo de la forma más ajustada posible, toma el enfoque de los estudios literarios. Es decir: radica en su capacidad de poner el foco en la especificidad de las prácticas y la materialidad de los medios, y no en el estudio de las regularidades sistémicas que se dan en el funcionamiento y la relacionalidad de éstos, propio de las teorías de la comunicación. Esto tiene varias implicaciones, que Rajewsky enumera de forma precisa (435-440): en primer término, se

trata de un enfoque que, sin abandonar la historicidad, se distancia del enfoque diacrónico, interesado en los «cambios históricos en la forma y función de las prácticas intermediales», en pos de una visión sincrónica, centrada en «las formas específicas de intermedialidad»; en segundo lugar, entiende la intermedialidad como «una categoría crítica para el análisis concreto de productos» y no como «una condición o categoría fundamental» de los medios *per se*; por último, no concentra la intermedialidad «en un tipo de fenómeno» —como podría ser la relación entre medios tradicionales y medios tecnológicos, uno de los enfoques a los que más se recurre en los estudios literarios— sino que considera «un grupo más amplio de fenómenos, admitiendo una mayor variedad de cualidades intermediales». Me centraré, por tanto, en aplicaciones y cualidades intermediales concretas, con el fin de, como propone Julio Prieto en “El concepto de intermedialidad: una reflexión histórico-crítica” (2017), rescatar el potencial subversivo del término, capaz de enfrentar la «cultura global tecnomediática del capitalismo tardío» haciendo visibles «las convenciones genéricas y mediatizadas fosilizadas en torno a una determinada forma o práctica por las inercias de la tradición y el hábito cultural» (13). En ese sentido, Ruth Cubillo Paniagua propone una definición interesante de la intermedialidad como una «influencia mutua, la correlación o la interacción entre dos o más prácticas significantes, donde ninguna de las dos posee más jerarquía que la otra y que puede generar una redefinición de cada uno de los medios implicados», capaz, por lo tanto, de «deconstruir los modelos de conocimiento existentes [...], poner en entredicho las jerarquías que operan en los diversos ámbitos de nuestra vida social y cultural» (2013: 172, 174).

Cabría señalar, además, dos últimos matices. El primero: mi idea de intermedialidad, así como expone Ette Ottmar (1995), está inevitablemente ligada a la recepción y el impacto de la obra, en tanto que cada recreación está marcada por una lectura previa y una motivación —creativa, comercial, social..._ que busca afectar las lecturas posteriores. El segundo: el uso que daremos al término es capaz de abarcar y conjugar dentro de sí otras propuestas cercanas como la demediación o la serialización pero se enfrenta radicalmente a la idea de la transmedialidad —que en muchos otros casos sí se piensa de forma paralela o incluso como término superior—, entendida ésta como un concepción de «diseño de producción multiplataforma» que implica transformaciones profundas —como la sustitución de la idea de texto por la idea de contenido— en la creación (Domingo Sánchez-Mesa, 2017), y que se caracteriza, además de por esta dirección de diseño unificada —frente a la ramificación espontánea, no planificada, que se percibe en las obras que analizaremos—, por la motivación comercial en la mayoría de casos —frente a la diversidad de intereses—, la recepción como objetivo para la expansión forzada —frente a la recepción como juego intertextual— o la diversificación transmedial de una historia común —frente al palimpsesto que forman las reescrituras

de Alicia—, que obliga a complementar los elementos narrativos, evitar la solapación y favorecer un universo narrativo que se continúe en diversos medios y productos de mercado (Annalisa Mirizio, 2015).

Para terminar, tengo que volver a Rajewsky y señalar, de su «concepción literaria» de la intermedialidad, una tipología que cumple dos funciones: una general, que tiene que ver con la proposición de subcategorías que faciliten la aplicación del término en casos prácticos; y otra específica, que, en el marco concreto de este trabajo, puede servir para hablar de intermedialidad desde un prisma más estricto en cada uno de los análisis y, al mismo tiempo, facilitar la continuidad de los enfoques que tomen cada uno de ellos. Rajewsky divide la intermedialidad en tres conceptos prácticos (2020: 441-445):

a) Intermedialidad como «transposición medial»:

«la cualidad intermedial está relacionada con la manera en que se crea un producto, es decir, con la transformación de un producto medial o de su sustrato en otro medio. [...] el texto “original”, película, etc., es la “fuente” de un nuevo producto medial, cuya formación se basa necesariamente en un proceso de transformación medial» (441).

Rajewsky habla explícitamente de «adaptaciones cinematográficas» como uno de los ejemplos perfectos de transposición medial, en tanto que se trataría de obras —si ellas mismas parecen estar de acuerdo con esa categoría, añadiría yo— que efectivamente pretenden crear una obra cinematográfica que traslade al cine el sustrato de otra obra «original», que serviría de «fuente». Volveremos a esta subcategoría en el análisis del film *Alice in Wonderland* (1999).

b) Intermedialidad como «combinación de medios»:

«Los llamados multimedia, medios mixtos o intermedia. [...] constelación de medios que constituyen un determinado producto [...]. Cada una de estas formas mediales de articulación están presentes en su propia materialidad y contribuyen a la constitución y significado de todo el producto» (442).

Esta categoría, explica Rajewsky, puede ir «desde una mera contigüidad de dos o más manifestaciones materiales de diferentes medios a una integración “genuina”». Este último supuesto dejaría de ser susceptible de análisis como forma intermedial puesto que «no privilegiaría ninguno de sus elementos constitutivos». Es decir: el cine o la ópera, en el momento en que se constituyen como medios, dejan de considerarse en su cualidad intermedial intrínseca, puesto que el choque de materialidades deja de considerarse una práctica diferenciadora. En el caso de *American McGee Alice* y *Alice Madness Returns* el sustrato literario puede aislarse en su materialidad y buscar cómo se combina con la materialidad específica del videojuego.

c) Intermedialidad como «referencias intermediales»

«Las referencias intermediales deben ser entendidas como estrategias constructuras de sentido que contribuyen al significado global del producto medial: este usa sus procedimientos específicos, tanto para referirse a una obra individual específica producida en otro medio [...] u otro sistema medial en sí» (443).

No se trata de referencias circunstanciales sino de elementos estructurales —Rajewsky pone el ejemplo de un texto literario que referencia a una película determinada «a través de la evocación o imitación de ciertas técnicas cinematográficas» características de ésta—. A diferencia de las dos subcategorías anteriores, aquí la referencialidad no está presente en la materialidad medial del referente, ni siquiera combinada o solapada con la materialidad del medio nuevo: «en vez de combinar diferentes formas mediales de articulación, el producto medial tematiza, evoca o imita elementos o estructuras de otro medio, convencionalmente distinto, a través del uso de sus propios procedimientos». Veremos, con más detalle, como la relación con las novelas de Carroll de una serie de animación como *Over the Garden Wall* puede entenderse mejor a partir de esta idea de referencia intermedial estructural.

2. ALICIA TRAS LA PANTALLA: *ALICE IN WONDERLAND* (1999)

Antes de empezar, quisiera exponer en qué sentido califico esta película como una adaptación literal, a sabiendas del desgaste que arrastra la propia etiqueta y lo muy cuestionada que ha sido en los últimos años. La intención, al usar decididamente este término, es la de superar la inferioridad con la que se mira a este tipo de operaciones, tanto en lo teórico como en lo práctico. Peña-Ardid explica, en *Literatura y cine* (2009), que sobre la adaptación «abundan los análisis cuyo propósito no parece otro que el de confirmar la inferioridad divulgadora y reduccionista de los films creados a partir de textos literarios», y añade: «inferioridad que se atribuye bien a las carencias expresivas del lenguaje cinematográfico bien a sus condiciones de producción y de recepción» (23). Esa inferioridad que se presupone intrínseca en el término adaptación no vendría, entonces, del concepto mismo sino de los enfoques que toma el mismo. Para Robert Stam (2009), esto se debe a una serie de prejuicios a la hora de enfrentar la relación literatura-cine, entre ellos: la jerarquía histórica que asume que los medios más antiguos están más perfeccionados, el pensamiento dicotómico que enfrenta al cine y la literatura o los prejuicios de clase que ven en la lectura una acción elevada y en el cine un mero espectáculo (12-21). Junto a estos prejuicios, tanto Stam como Peña-Ardid coinciden en que el eje de la fidelidad respecto a la obra original ha sido un elemento a todas luces negativo

para las teorías de la adaptación. Se trataría de un enfoque, según Stam, que «supone que la novela “contiene” una “esencia” extraíble», algo así como «un núcleo originario, un núcleo de significado» que en realidad no existe (36). De hecho, al ser la novela original, en sus procesos de lectura y recepción a lo largo de la historia, «una estructura abierta, constantemente reelaborada y reinterpretada» (37), la fidelidad a esta resulta absurda, puesto que ni siquiera ella puede mantenerse fiel a sí misma. «¿Fidelidad a qué?», se pregunta Stam. Afrontaremos, por tanto, la idea de la adaptación desde enfoques que, como explica Pérez Bowie en “La adaptación cinematográfica a la luz de algunas aportaciones teóricas recientes”, no estén «vinculados a criterios contenidistas y sostienen que el problema de la adaptación ha de ser abordado desde niveles de mayor complejidad» (2003: 2). Para ello es imprescindible, explica el autor, tener en cuenta «las dificultades que entraña el proceso adaptador», entre ellas: «la diversidad de lenguajes», «la defectuosa comprensión, análisis, lectura» del original —personalmente, rechazaría esa idea de lectura defectuosa, puesto que si partimos de un rechazo a la idea de una esencia original, tampoco tiene sentido pensar que existe una lectura correcta y otra(s) lectura(s) defectuosa(s)—, las «limitaciones creativas» y, sobre todo, el hecho de que el cine sea «además de un arte, una industria sometida a un conjunto de reglas, convenciones y determinaciones económicas» (2).

Con estas aclaraciones, creo que sería justo decir que mi acercamiento a *Alice in Wonderland* (1999) como una adaptación literal, aunque se da de forma apriorística —veremos después qué otras etiquetas pueden resultar realmente efectivas para su análisis comparativo—, tiene sentido en cuanto se basa en la propia intencionalidad de un film que, en todo momento, pretende trasladar a la pantalla la historia de las novelas de Alicia, manteniendo en el proceso la mayor cantidad de personajes, escenas y diálogos posibles. Un film que, por tanto, asume de forma muy abierta las novelas de Carroll —o, al menos, un sustrato o unos materiales que provienen de ellas— como uno de sus elementos constitutivos principales. La cuestión más relevante es, a mi modo de ver, cómo y en qué medida el hecho de tomar el contenido de una obra previa y trasladarlo de forma directa a otro medio radicalmente distinto afecta a la significación que la adaptación resultante proyecta. Para ello tendremos en cuenta, más allá de la adaptación, un corpus de teoría y análisis fílmico que, por plasmar de forma breve, coincide ampliamente en la pertinencia de pensar la obra cinematográfica como textualidad [Peña-Ardid (2009), Stam (2001), Casetti (2005), Carmona (2009)] y señala la relevancia de categorías semióticas tales como signo o código; entendiendo por código tanto elementos visuales —iconografía, fotografía, perspectiva, plano, iluminación...—, sonoros e incluso sintácticos —montaje—. Tal como aclara Stam, no obstante, «el texto de un filme no es [...] la lista aditiva de sus códigos operativos, sino el trabajo de reestructuración mediante el cual el filme

“escribe” su texto, modifica y combina sus códigos (2016: 214). Siguiendo esta línea de pensamiento, podríamos tomar la definición que Ramón Carmona da al comentario textual fílmico, el cual lee «el film como aparato textual que es posible deconstruir por medio del análisis» y consiste en «describir su modo de funcionamiento estructural y el significado que sirve de base para su articulación» (2009: 45).

Habiendo definido la idea de tratar una adaptación desde el sentido más complejo y menos negativamente marcado de la palabra —en el sentido de «transfiguración de los contenidos semánticos», «las categorías temporales, las instancias enunciativas y los procesos estilísticos» (Peña-Ardid, 2009: 23)— creo que resulta más sencillo identificar tres posibles claves en la lectura de *Alice in Wonderland* (1999). En primer lugar, la idea de trasladar a la pantalla las novelas de Carroll de forma literal—hasta el punto en que casi la práctica totalidad de sus diálogos provienen del texto fuente—, teniendo o no en cuenta la complejidad del acto de transposición medial, acarrea unos problemas fundamentales que constituyen gran parte del discurso final del film. En segundo lugar, tanto aquellos puntos en que la literalidad queda forzosamente expulsada de los significantes de la película como aquellos otros en que la adaptación ha de rellenar espacios que no existían en el libro —ambas por obvias diferencias mediales— resultarán de especial interés para comprender la lectura del referente que hace el receptor y sus consecuencias. En tercer y último lugar, la apuesta por grandes nombres, la producción por parte de una gran cadena televisiva o el encaje del film en el mainstream —elementos que, como ya hemos visto, forman parte esencial de la estructura del film y crean/condicionan su significación— tienen consecuencias especialmente marcadas en esta película.

La intención de adaptar las dos novelas en un solo film es de por sí contradictoria y, por ello mismo, reseñable. En un extremo de esta contradicción está esa apuesta por conservar la literalidad de los materiales literarios en la medida de lo posible, lo que Sánchez-Noriega (2000) llama «Adaptación como ilustración», la cual «trata de plasmar en el relato fílmico el conjunto de personajes y acciones que contiene la historia en su forma literaria, sin otras transformaciones que las derivadas del cambio de discurso» (63). Esto implica que, en una primera mirada, si no se es excesivamente escrupuloso, puede tenerse la sensación de estar revisitando uno por uno la gran mayoría de diálogos —con sus escenarios y sus personajes— de *Alicia en el País de las Maravillas* y algunos que provienen de *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí*. En el otro extremo de la contradicción se encuentra, no obstante, la imposibilidad, por la propia diferencia en la materialidad del medio literario y el medio cinematográfico, de que esa literalidad pueda pervivir una vez ejecutada la traslación. E incluso pasando por alto esto y asumiendo que no sería del todo imposible transportar objetivamente los elementos de las novelas a la pantalla, *Alice in Wonderland*, el film,

encuentra otros muchos impedimentos. Para empezar, el hecho de hacer una reducción (Sánchez-Noriega, 2000: 69) de ambas novelas para poder encorsetarlas en la duración de un film medio implica ya ciertas decisiones que rompen la ilusión de literalidad. En ese sentido, la película opta por conservar la mayoría de las escenas (capítulos) de la primera novela y, hacia la segunda mitad de su duración, introduce algunas otras escenas extraídas de la segunda. Esto no sólo supone quitarse de un plumazo los juegos literarios y metafóricos que acompañan y que contribuyen a dar forma a cada una de las novelas de forma individual —y aquí entran tanto la idea de sueño y de cruzar el espejo, como la partida de ajedrez, la ilusión de regreso a un mundo antes soñado...—, también obliga a recomponer el orden de las escenas, descartar momentos al completo, acortar diálogos y a crear otros momentos que, en teoría, deberían servir para dar cohesión a este *mix* de materiales. El choque de estas dos intenciones —literalidad—reducción— termina resultando en una mezcla que a fuerza sólo puede perder, pues cuando la intención de replicar otra obra se ve condicionada por exigencias del guión tan marcadas —la idea de mezclar las dos obras y de darle una duración determinada, en este caso—, la transposición medial se convierte en un algo así como un filtro por el que solo pasan determinadas ideas. Esto deja fuera personajes y conversaciones al completo, algunos de ellos, a mi juicio, imprescindibles para comprender la obra de Carroll —es el caso, sobre todo, del capítulo VI de la segunda novela, en él se da una conversación de Alicia con Tentetieso (Humpty Dumpty) acerca de lenguaje y poder, que en la película se ha suprimido por completo.

La obligación en que se ve la película de crear momentos de enlace y cohesión tiene que ver en con la segunda clave de mi lectura: qué ocurre en aquellos lugares en que el film no tiene un texto original al que remitirse, sean momentos, acciones, diálogos, etc, que se han añadido o sustituido —por ejemplo: elementos visuales que lógicamente no estaban en el libro—, o elementos estructurales del film que tienen que ver con la diversidad de lenguajes entre medios. Bajo este enfoque, resulta interesante detenernos en la primera escena del film. Lo primero es aclarar que esta escena no remite a la primera escena de *Alicia en el País de las Maravillas* —aunque mantenga varios de sus elementos característicos— ni tampoco a la primera escena de *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí*. Lo que hay es una mezcla, como ocurre con toda la cinta en general, que tiende más a la primera novela, pero que se ve en la obligación de no limitarse a ella, por lo que intenta crear una atmósfera que remita a ambas y a la vez no replique ninguna de ellas. El resultado es una introducción en la que Alicia parece ser presa de una pesadilla en la que un metrónomo marca el tempo en un vacío negro, mientras que una cancioncilla infantil la atormenta, para después crear un juego de imágenes que superpone, mediante un *zoom* agresivo y un movimiento circular de la imagen, la pupila de Alicia y ese vacío, ahora convertido en agujero, por el que la niña cae y

despierta. Después pasaremos por unos minutos en la vida cotidiana de esta Alicia, en la que se ve obligada a cantar para los invitados en una comida familiar y que el film utiliza, sobre todo, para establecer analogías entre los personajes presentes —las criadas, los invitados, el gato de Alicia...— y los que aparecerán en el País de las Maravillas. Aquí hay varias cosas reseñables: el juego sueño-realidad, que al mismo tiempo remite a la caída posterior por la madriguera, genera un énfasis excesivo en la posibilidad de que todo lo que viene después sea también una pesadilla —y rompe la delgada línea entre mundos que propone la novela—, lo mismo sucede con la insistencia en mostrarnos unos personajes que después tendrán su versión análoga en el mundo subterráneo; el uso de los movimientos de cámara, la oscuridad, la superposición de elementos en la pesadilla sí parecen proponer un uso creativo de los elementos propios del lenguaje cinematográfico en este punto, lo que podrían servir como una forma de transfigurar —con mayor o menor acierto— la semántica de las novelas, pero, por desgracia, este uso resultará anecdótico y se va a reducir casi exclusivamente a esta primerísima escena; la idea de introducir la cancioncilla con una voz en off, como elemento que, desde un principio, atormenta a Alicia en su pesadilla, funciona en cuanto a que sirve como elemento de coherencia para la posterior mezcla de escenas de ambas novelas, pero de nuevo hace énfasis en una dualidad realidad-sueño demasiado explícita, más cuando, en el mundo “real” se insiste tanto en que la familia y entorno de Alicia quieren que aprenda a cantar en público a toda costa.

Otro de los elementos añadidos, esta vez más circunstancial, pero simbólico, es el momento en que la película decide reducir la idea de atravesar el espejo al otro mundo en un paso anecdótico de una escena a otra —en concreto, el paso de la escena del té con la liebre de marzo y el sombrerero a la partida de croquet real—. Esta idea del espejo como metáfora de una inversión de las reglas del mundo —el paso de lo lógico a lo ilógico; o mejor dicho: a la lógica de lo ilógico—, que Martin Gardner (2017), en sus notas a Alicia, considera como elemento de cohesión para todos los juegos de «inversión de cualquier relación asimétrica» que se dan en la novela —aquí entran personajes, acciones, escenas, canciones e incluso «el sinsentido mismo», que sería, según Gardner, «una inversión sensatez-insensatez»— y cuyo efecto es que «el mundo ordinario es puesto patas arriba y del revés», convirtiéndose «en un mundo en el que las cosas van en todas las direcciones menos en la que deberían» (165), se pierde totalmente en la película, para reconvertirse en un guiño forzado y *kitsch* que ni tan siquiera aprovecha de forma alguna el obvio juego visual que el espejo podría aportar a una producción audiovisual.

El juego del espejo —que Linares Triviño (2004) apuntaba como metáfora esencial del cine— apunta a otro de los aspectos en los que el film no puede recurrir a la literalidad: toda su composición y estructuración visual. Ya he nombrado antes que el juego visual que se propone en la primera

escena pesadillesca termina en ella misma, y después el tono a lo largo de todo el film se torna cada vez más plano en todos los sentidos: poca variación en la iluminación, uso excesivo de planos medios y americanos, colores simples, etc. Dice Francesco Casetti que «la sabiduría del cine reside sobre todo en su capacidad de encarnar lo imaginario», lo cual requiere hacer «como Alicia cuando vuelve al País de las Maravillas», es decir, «traspasar el espejo», pues «no basta con asomarnos a la ventana» (2005: 55). Y *Alice in Wonderland* toma el camino contrario: su uso de las herramientas cinematográficas no intenta, en lo que Rajewsky llamaba transposición medial, encontrar una forma de replicar el uso que las novelas hacían de lo literario. Se conforma con substituir la metáfora del espejo con la de la ventana e invierte —paradójicamente— la inversión que suponía la novela en sus formas, en favor de una narración plana que, pese a exponer secuencias, personajes y acciones maravillosas, encajaría con la definición que Robert Stam (2001) del «texto realista clásico», en el cual la pantalla «se abre como una ventana, transparente» (169), de manera que sus imágenes pasen por objetivas, como si la cámara hubiese rodado unos sucesos reales y no se tratase de un artefacto expresivo —lo contrario, en cierta medida, de lo que sucede con las novelas de Carroll—. Por lo tanto «no expresa, lamentablemente, sino la ideología implícita en las convencionales nociones burguesas de la realidad», sea a través de «el tema, los estilos, las formas, los significados, las tradiciones narrativas» (170). Esta «divergencia estilística» entre lo que proponía la obra original y lo que propone la adaptación, según la nombra Sánchez-Noriega, tiene que ver con la transposición de unos materiales modernos o rupturistas en el medio original hacia un tratamiento clásico, lo que supone «una simplificación del material de partida» (2000: 68).

Esta relacionalidad del film con la novela no se lee, insisto, en términos de fidelidad como juicio de valor, sino por lo que implica la intención de trasladar de forma literal los contenidos de la novela al film. Más aún cuando se trata de una producción —como es el caso de *Alice in Wonderland* (1999)— que se ha pensado, producido y distribuido con el objetivo de encajarse en los circuitos comerciales y tradicionales, con todo lo que ello conlleva. Por eso era necesario insistir que, en la idea de leer la película como textualidad, los elementos contextuales no resultan externos a ella sino definitorios. En el caso de *Alice in Wonderland*, su condición de producto comercial —desde los grandes nombres en el equipo o la producción o el palmarés (en el que se incluyen 4 grammys)— dejan clara su posición dentro de la industria cinematográfica) afecta decisivamente a su significación final, desde lo anecdótico —que se conserve el rostro de los actores de renombre en aquellos personajes que representan animales— hasta lo estructural —la propia mezcla de ambas novelas, el poco riesgo en la construcción semántica del film, etc—.

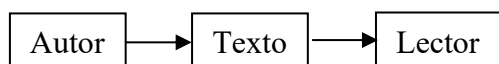
En definitiva, el análisis de esta película demuestra que la adaptación fiel a la obra original es literalmente imposible, más aún si no se tienen en cuenta cierto margen (amplio) de reescritura y de transposición medial en toda su complejidad. En ese sentido, podríamos hablar de un caso de «uso conservador» de la intermedialidad, tal como explica Julio Prieto (2017), puesto que no se da una «transformación del medio acogedor por la interacción del medio acogido» (13), es decir: la adaptación se da asumiendo que existe algo objetivamente trasladable, unos contenidos, y no un uso determinado del lenguaje y las características de un medio, una forma, y en consecuencia, replica lo primero utilizando para ello los elementos que la industria cinematográfica ha estandarizado. Volviendo a Manuel Asensi y su lectura de Alicia, lo que en las novelas originales era una búsqueda de la libertad de la forma se convierte aquí en lo contrario: una esclavitud a las formas del mercado.

3. ALICIA BAJO CONTROL: *AMERICAN MCGEE ALICE* (2000)

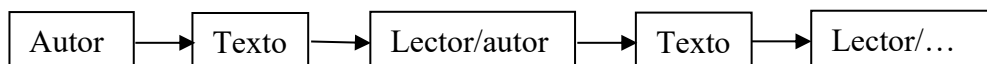
Como decía antes, la relación de *American McGee Alice* con las novelas de Carroll toma un enfoque radicalmente distinto al del film analizado. Si en aquel, como hemos visto, se pretendía una adaptación literal y una transposición medial de los elementos narrativos de la forma más literal posible, en el videojuego de American McGee se toma el mundo de las novelas —personajes, escenarios e incluso ideas— con la intención de transformarlo y resignificarlo. Por hacer una introducción a su trama que permita identificar en qué sentido se da esta transformación: *American McGee Alice* se sitúa años después de los hechos acontecidos en las novelas de Carroll; Alicia, después de sus visitas al País de las Maravillas, perdió a sus padres en un trágico accidente y, a causa de las secuelas de esa pérdida, ha pasado años internada en un hospital psiquiátrico en el que ha tenido que hacer frente a un sentimiento de culpa tal que ha terminado en depresión, psicosis e intentos de autolesión; el País de las Maravillas y sus habitantes también han seguido ese rumbo y el lugar de ensueño se ha tornado en un lugar de pesadilla oscuro y macabro, en el que la Reina Roja ha tomado el control total y, junto a ella, la mayoría de viejos amigos de Alicia se han convertido en sus enemigos —el sombrerero es, quizás, el caso más paradigmático de esto—. En definitiva, se da un giro hacia lo violento que se traduce en un videojuego oscuro y muy centrada en el combate y la supervivencia de Alicia a través de un mundo —ahora— hostil.²

² Las adaptaciones y reescrituras de Alicia en el videojuego no son tan cuantiosas como en el cine, pero *American McGee Alice* no es, ni de lejos, la única. Por nombrar algunas: *Alice in Wonderland* (1985) ostenta el título de ser la primera, publicada para Commodore 64 y Apple II, ofrecía una mezcla entre la adaptación literal y la reinterpretación muy limitada por las capacidades tecnológicas de la época; diez años después se publicó *Alice no Paint Adventure* (1995) para Super Nintendo, algo así como una adaptación *point-and-click* de la película de animación de Disney; y, ya más reciente,

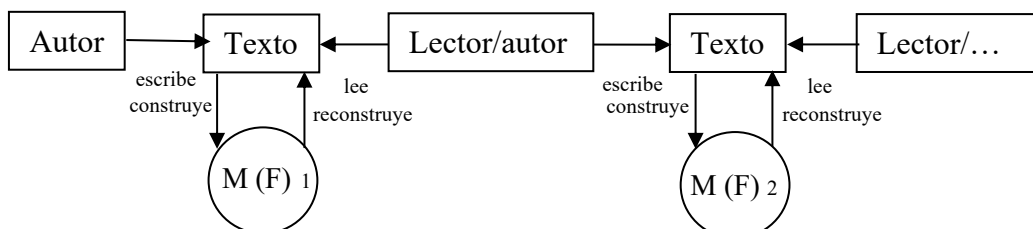
En ese sentido, para entender la relación de este videojuego con su referente nos es útil la idea de mundo ficcional y lo que Doležel llama la «transducción literaria» (1998). Este término se propone en “Heterocósmica: ficción y mundos posibles” —la obra en la que el autor expone su teoría de la ficción— como una superación de la intertextualidad en pos de una etiqueta más concreta y aplicable en análisis específicos. Donde la intertextualidad funcionaba, según Doležel, como una superación del esquema comunicativo (283)



que se representaría convirtiendo al lector en autor a su vez y proponiendo una extensión del esquema:



La transducción literaria aplicaría la idea de mundo ficcional como aquel elemento principal que el texto configura y que el lector reconstruye en su lectura, lo que, manteniendo la concepción del lector/autor se representaría de la siguiente manera (285):



Las diferencias son varias y muy marcadas, y creo que son muy útiles para comprender la relación de *American McGee Alice* con las novelas de Carroll. Según este esquema —en el que se especifica qué tipo de relación tiene cada actor con el Texto— el Lector sería el que, de forma activa, participa en la lectura —no es el texto el que llega al lector sino el lector el que llega al texto—, esto se ve reforzado con la inclusión en el esquema del mundo ficcional. Para Doležel, el mensaje que el Texto transporta se encuentra en la construcción de un mundo propio que el lector recoge en su proceso de lectura, en el que se reconstruye ese mundo ficcional. A partir de esa reconstrucción del mundo creado por el texto de otro autor, el lector/autor puede construir su propio texto con

Alice in Wonderland (2010), nos permitía vivir las aventuras de Alicia desde el punto de vista del conejo blanco, en este caso, como en *American McGee Alice*, dando un giro hacia la violencia como mecánica principal.

referencias —conscientes o inconscientes— a aquel mundo primero, que se reflejarán en el mundo que ese texto construya. El esquema, obviamente, puede seguir funcionando en ambos sentidos, pero dado nuestro análisis —y el empeño del autor por construir una categoría aplicable— nos interesa conservar este primer grado de transducción entre mundos ficcionales. Para ello, es necesario concretar que entendemos por mundo ficcional, y en qué punto puede cruzarse y complementarse la idea de transducción con lo que Rajewsky llama «intermedialidad por combinación de medios».

Tal como expone Doležel en *Heterocósmica* (1999) los mundos ficcionales se construyen en el interior de un texto determinado, y entre sus características destaca el hecho de estar formados por «conjuntos de estados posibles sin existencia real» (35) (por tanto, se han de juzgar desde sus propias categorías ontológicas) a los que «se accede a través de canales semióticos» (42) —por lo que la entrada en ellos siempre es mediada— y cuya naturaleza es la de ser «incompletos» (45), pues «solo es posible decidir sobre algunas afirmaciones concebibles acerca de las entidades ficcionales y no sobre otras». Dentro de un mundo ficcional —tanto en su construcción como en su reconstrucción— caben, por tanto, todos aquellos elementos que no se excluyan del texto en el que este se construye y no entren en contradicción con su lógica interna. En ese sentido, el mundo ficcional de Alicia, que se construiría en las dos novelas de Carroll, está formado tanto por sus personajes y escenarios, como por sus escenas, historias, conversaciones, y también por su estructura narrativa, sus metáforas y juegos lingüísticos e incluso su lógica interna. Cuando digo que *American McGee Alice* toma el mundo de Alicia me refiero, por tanto, a que parte de todos estos elementos y postulados para crear su mundo ficcional propio, al que, a diferencia de las novelas, no se accederá mediante la lectura sino la idea del *gameplay* —el acto de jugar a un videojuego. La idea del mundo ficcional como incompleto es esencial en ese sentido, pues lo que Doležel llama hechos y huecos, y que conforman lo dicho y lo no dicho en un texto —y por tanto lo que figura o no figura en el mundo ficcional que este crea, así como lo que es posible o lo que no lo es y lo que puede o no pensarse—, servirá para encontrar espacios desde los que transformar y resignificar ese mundo: el hecho de situar la trama en un momento posterior —lo que Doležel llama una «expansión» posmoderna de un relato clásico: la cual «extiende el campo del protomundo al rellenar sus huecos, construir una prehistoria o una poshistoria» (288)— ya indica la intención de aprovechar aquellos espacios que quedan fuera de las novelas, así ocurre también con la literalización de algunas de las metáforas que las novelas mostraban de forma sutil —la idea del País de las Maravillas como sueño se convierte aquí en pesadilla fruto de la enfermedad mental de Alicia— o con la misma radicalización del concepto de locura —que en las novelas se planteaba como un juego y aquí se vuelve uno de los elementos

centrales y provocativos—, ambos elementos que ya existían en el mundo ficcional original, lo que habilita la posibilidad de transformarlos.

La idea de mundo ficcional ha tenido una acogida cada vez mayor en los estudios del videojuego. Marie-Laure Ryan (1991) es, quizás, una de las autoras más importantes en el proceso de adaptación de esta idea al contexto videolúdico, en su empeño por expandir el concepto de lo narrativo en pos de una forma de pensar y tratar la narrativa en los videojuegos como un modelo cognitivo que englobe las estructuras (el diseño del juego), la jugabilidad (el *gameplay*) y las historias subyacentes. Otro autor imprescindible es Jesper Juul, quien, en su obra *Videogames between Real Rules and Fictional Worlds* (2011), propone leer el videojuego como una dualidad siempre en relación: la de los mundos ficcionales y la agencia del jugador. En un contexto más cercano y ejecutando también una propuesta más precisa, *Videojuegos y mundos de ficción: de Super Mario a Portal*, de Antonio J. Planells, es un trabajo en el que se aplica la idea de los mundos ficcionales al videojuego de forma pormenorizada. De él podemos extraer sobre todo una propuesta central y que ayuda a comprender el proceso de transformación que se da en *American McGee Alice*: el paso del mundo ficcional al mundo ludoficcional tiene que ver, necesariamente, con el diseño del videojuego —las reglas y sistemas que este contiene, así como las mecánicas de interacción que habilita—, la estructura y el desarrollo de su mundo (o mundos) y la agencia del jugador para navegarlo a través de la interactividad. Por tanto «una propuesta que contemple el videojuego como mundo posible de ficción lúdico», explica Planells, «debe incidir, al menos, en tres aspectos clave: las relaciones entre ficción y reglas de juego, la estructura de mundos y la progresión interactiva y, finalmente, la cuestión del usuario» (2015: 93).

De algún modo, esas tres claves están muy presentes en la forma en que el videojuego de *American McGee* se relaciona con las novelas de Carroll: es a través de la combinación de medios de la que hablaba Rajewsky —es decir: de la mezcla entre las cuestiones literarias, que aquí identificamos con el mundo ficcional de las novelas, y la idiosincrasia y las convenciones del nuevo medio— de donde surge gran parte del significado final de la obra. El hecho de que su principal diseñador, American McGee, formase parte del equipo de desarrollo de uno de los videojuegos de disparos más influyentes del momento, llamado *Quake*, y el hecho de que *American McGee Alice* se construyera sobre el motor que se había utilizado para aquel, nos da un indicio de en qué sentido pudo influir en la transformación del mundo ficcional el hecho de reconstruirlo en el medio nuevo. *Quake* es un videojuego de disparos competitivo, y fue uno de los primeros en incluir una visión tridimensional del espacio, por ello American McGee creyó interesante aprovechar algunos de sus logros para crear su reescritura de Alicia. Pero el funcionamiento de dicho motor de diseño

condicionaría lo que podría o no hacerse dentro del videojuego, así como aquellos mundos posibles que podrían formar parte del mundo ficcional que construyese la obra: entre esos condicionantes destacan el hecho de que el motor estuviese pensado para construir un espacio de enfrentamiento, así como de reto en forma de saltos y plataformas. Esos dos elementos centrales de lo que fue *Quake* están presentes de forma muy clara y central en la propuesta de *American McGee Alice* y, de algún modo, el trabajo de transducción que el juego realiza tiene que ver con la transformación del mundo ficcional literario en un mundo ludoficcional en el que esos elementos convencionales —el reto, el combate— consigan tener un protagonismo central y, al mismo tiempo, puedan ser partícipes de la resignificación.

La relación entre los elementos ficcionales y las reglas de juego tiene que ver con la transformación del País de las Maravillas en un lugar hostil, así como por la caída en la psicosis de Alicia; ambos elementos narrativos transformados evocan en el jugador el mundo ficcional original y provocan una cierta empatía que permite que el combate se justifique en pos de una recuperación/salvación de Alicia (y del País de las Maravillas). Esto queda claro con el momento final del videojuego, en el que, tras superar todos los retos que se le proponen, Alicia consigue restaurar la paz —regresar a la paz del mundo ficcional original— y, al mismo tiempo, equilibrar su salud mental. La estructura de los mundos y la progresión interactiva parten de los planteamientos estructurales que sostenían el mundo ficcional de las novelas —es decir: una serie de encuentros/desencuentros con diferentes interlocutores y en diferentes espacios de un mismo mundo, sin una conexión explícita o no de causa-efecto— pero combinando ese elemento literario con las convenciones del videojuego; el resultado es una estructura de mundos basada en el avance más o menos arbitrario por zonas del País de las Maravillas en las que iremos encontrando una serie de personajes —tales como el conejo blanco, la liebre de marzo y el sombrerero, los gemelos Tweedledum y Tweedledee... todos ellos presentes en las novelas pero aquí transformados en una reescritura más oscura de sí mismos— que normalmente plantearán retos —explícita o implícitamente— que deberemos superar para progresar. La agencia del usuario se plantea en términos de adaptación a las mecánicas que el diseño del juego habilita y a la superación de esos retos que se van planteando. En cierta media, la dominación de esos elementos jugables irá ligada a nuestra identificación progresiva con Alicia y la forma en que nos acercamos a superar el espacio pesadillesco en pos de la reestablecer la paz mental y física.

La transformación del mundo ficcional de Alicia parte, en resumen, de una lectura inicial más o menos interesada —pero siempre dentro de las posibilidades que el mundo contenía—, en la que la locura, lo sombrío y lo macabro se apoderan del relato, una lectura que se extiende con una

poshistoria que respalda las decisiones de reescritura y hace que la transducción hacia el mundo ficcional nuevo pase por una combinación de medios y convenciones que resignifique cada uno de los elementos que formaban o podrían formar parte del mundo original. Un momento cumbre de este juego de referencias, reescrituras y procesos intermediales se da en la última batalla que debemos enfrentar en el videojuego: la batalla en la que Alicia debe vencer a la Reina Roja. En primer lugar, encontramos a una Reina Roja monstruosa a la que debemos derrotar en un salón del trono que sirve de espacio de combate, ambos elementos fruto de las transformaciones de las que hemos hablado. Pero el interés de este momento no radica ahí, sino en una segunda transformación que, de algún modo, marca la lectura de todo lo anterior hacia un punto: esta Reina Roja es, bajo las capas de monstruosidad, un alterego de la propia Alicia. El enemigo que había dominado y sometido a todo el País de las Maravillas no era, por tanto, una Reina Roja más cruel y violenta que de costumbre sino una representación de la culpabilidad que Alicia siente respecto al fallecimiento de sus padres, así como de la inestabilidad mental consecuencia de aquel momento y su posterior ingreso en el psiquiátrico. Este gesto —tan poco carrolliano y que tan fuera de lugar estaría en las novelas originales— remite a dos elementos muy presentes en Alicia y el País de las Maravillas: el sueño y la identidad. Por un lado, se propone otra lectura de la dualidad realidad/sueño, en la que la realidad de Alicia modifica el País de las Maravillas hasta el punto de condicionarlo y transformarlo en una pesadilla viviente de la que ella misma es la principal instigadora; por otro lado, la idea de la identidad —tan presente en las novelas de Carroll, en las que Alicia no deja de preguntarse sobre quién es ella misma, quienes son los demás y cuál es el lugar al que ha llegado— se muestra como un interés central de esta reescritura, en la que el objetivo final se desvela como un reencuentro de Alicia consigo misma —con la Alicia sana e infantil de las novelas— tras vencer la nueva y cruel Alicia, víctima de la culpabilidad y el trauma.

Si *Alice in Wonderland* (1999) planteaba la duda acerca de la posibilidad de una adaptación literal a través de la trasposición medial, *American McGee Alice* demuestra que la transducción de mundos ficcionales puede resultar una herramienta de reescritura muy poderosa, en la que la evocación del material original choca con la transformación que se propone en el material nuevo o recreado. En ese sentido, la combinación de medios —mediante la que el videojuego absorbe y distorsiona elementos literarios de las novelas— parece un proceso de ruptura en sí mismo, incluso cuando cae en los convencionalismos más fosilizados del lenguaje videolúdico —en este caso, el combate como mecánica central—, pues se ve obligado a reformular continuamente sus partes para unificarlas y dirigir las en un mismo sentido. En este caso, parece claro que la asunción de elementos convencionales del medio acogedor —que tienen que ver, como he señalado, con la propia

materialidad desde la que se construye la obra— también implica el abandono de algunos elementos representativos del relato acogido: en especial, la socavación de la causalidad como motor del relato, en la que tanto empeño ponen las novelas de Carroll, aquí se convierte en un avance lineal a través de unos combates que debemos superar en pos de un final marcado. Paradójicamente, donde las obras de Carroll buscaban una libertad formal que incitase a la interpretación libre a través de una lectura, por defecto, lineal, la libertad y la agencia del jugador se convierte, en *American McGee Alice*, en la obligación de avanzar a través una trama maniquea en la que solo caben dos opciones: victoria o derrota.

4. ALICIA SERIALIZADA: *OVER THE GARDEN WALL* (2014)

A priori, *Over the Garden Wall* (o *Más allá del jardín*, título con el que llegó la obra a nuestro país) no guarda relación directa con Alicia. A diferencia de las dos obras anteriores, en las que se las novelas de Carroll eran un referente explícito, en la serie de animación creada por Patrick McHale no existe esa referencialidad a nivel de trama: aquí no visitaremos El País de las Maravillas, no seguiremos las aventuras de una joven Alicia, y tampoco volveremos a encontrarnos con ninguno de los personajes del texto original. La relación de *Over the Garden Wall* con la obra de Carroll no tiene que ver con la adaptación ni con el juego paródico y la transgresión, ni siquiera con el guiño o la cita, sino con una influencia mucho más orgánica: la del sustrato mítico.

Antes de analizar los efectos y las implicaciones de esta afirmación, resulta imprescindible especificar en qué sentido hablo aquí de Alicia como un mito que ha podido influenciar la creación de la serie de Patrick McHale. Mi razonamiento sigue la línea que Pedro Javier Pardo García expone en su artículo “Cine, literatura y mito: Don Quijote en el cine más allá de la adaptación”, en el que estudia cómo el cine se ha relacionado con el personaje cervantino. Según Pardo García, más allá de una primera línea de referencialidad, que sería la de la adaptación de la novela al lenguaje cinematográfico, existe una tradición que se ha ido construyendo a través de diversas obras y cuya relación con la obra de Cervantes no tendría que ver con la reescritura sino con la asunción de algunos de sus elementos característicos que han ido permeando en la cultura. El autor habla del «mito o patrón narrativo quijotesco» (2011: 237) para referirse a aquellas obras cuya relación con la novela del hidalgo «no implica la reproducción literal de la identidad del personaje cervantino o de las aventuras en que se ve inmerso» sino la presencia de «invariantes que reaparecen o van siendo modificadas en un juego continuo de repetición y diferencia» (237). Estas obras, por tanto, no replican la trama de las novelas de Cervantes, y tampoco recurren al juego posmoderno con su

protagonista o a la expansión de la historia original, pero en ellas existe un patrón narrativo culturalmente asociado a aquella. En el caso de Don Quijote, Pardo García afirma que el mito narrativo se construye alrededor de ideas como «la confusión entre realidad y ficción o vida y literatura», «el conflicto entre imaginación romántica y un mundo hostil a la romantización» o «la discrepancia entre un modelo heroico caducado y un contexto anti-heroico» (239), y por tanto aquellas obras que, lejos de referenciar explícitamente a las novelas de Cervantes, utilicen uno o varios de estos elementos para construir su relato, son susceptibles de remitir, en la lectura, al patrón narrativo quijotesco. Esto se puede dar, decía, también de forma inconsciente, porque más allá de que El Quijote se tenga o no presente como intertexto en la construcción de una determinada obra, podemos afirmar sin demasiado riesgo que el texto de Cervantes y sus características principales son de sobra conocidas y asumidas por la cultura occidental.

Algo similar puede suceder con Alicia. La creación de Lewis Carroll, como ya he comentado, ha permeado la cultura popular hasta el punto en que podemos, salvando las distancias, someterla a un tratamiento similar al que Pardo García da al Quijote. Para ello, es interesante pensar qué elementos podrían construir el mito y en qué sentido pueden estar presentes en *Over the Garden Wall*, así como qué implica esa presencia en el significado final de la obra. Del mismo modo que sucede con el texto cervantino, podemos convenir que las novelas de Carroll abrazan una dualidad constante. Si allí hablábamos de vida frente a literatura, de imaginación romántica frente a un mundo desromantizado y de heroísmo frente a un contexto anti-heroico, aquí podríamos hablar de realidad frente a sueño, de la vida adulta frente a la inocencia de la niñez, de lógica frente a ilógica. Estas dualidades —que bien podrían resumirse en una superior: la del sentido frente al sinsentido— atraviesan la obra y se materializan en cada uno de los elementos que la componen. Desde los personajes y las situaciones que se dan hasta la propia estructura narrativa del relato, que abandona la causalidad en favor de un dejarse llevar por la propia forma y que deviene un ir y venir de encuentros y desencuentros con una serie de interlocutores que, de algún modo, se ha convertido en otra de las grandes señas de las novelas de Carroll, y que juega precisamente con esa negación del sentido —o de la forma en que el sentido se construye tradicionalmente— en la trama literaria.

Y todo ello está presente en la serie de Patrick McHale en forma de proyección de un patrón narrativo mítico. Hablamos, por tanto, no de mito en el sentido clásico de relato primigenio, sino de lo que Juan Herrero Cecilia (2006) llama el «mito literario», que «tiene su origen en un texto concreto creado por un autor individual»:

«El esquema narrativo de ese texto da forma literaria a un conflicto entre principios o tendencias contrapuestas [...]. Ese comportamiento adquiere un poder simbólico especial que será considerado por la conciencia colectiva

como un modelo [...] que va a ejercer una proyección sobre otras obras literarias y artísticas dando lugar a nuevas versiones inspiradas por el mismo esquema» (66).

Ese esquema, obviamente, nunca es invariable y el hecho de que algunos de sus rasgos estén presentes en una obra no lo convierte en una clave de lectura, pues lo esencial está en «qué aspectos del esquema narrativo fundamental del mito en cuestión se mantienen en el texto [...] y, por otro lado, qué tipo de transformaciones introduce el texto dentro de ese esquema» (71).

En ese sentido, una lectura superficial de la serie de animación *Over the Garden Wall* puede servir para confirmar la presencia de los elementos que he comentado, así como algunas transformaciones a las que se someten tales elementos. Su trama narra la aventura de dos hermanos (Wirt, el mayor, y Gregory, el menor) que han llegado a un lugar llamado Lo Desconocido en el que todo parece funcionar bajo distintas lógicas a las del mundo real. Allí, como le sucede a Alicia, pasarán por una serie de encuentros más o menos arbitrarios, mientras se ven sumidos en un mundo ajeno que en ningún momento llegan a comprender. Este punto de partida nos sitúa de lleno en la dualidad que presenta, sobre todo, la primera novela de Alicia: la realidad frente al sueño, y la imposibilidad de situarse en uno u otro con certeza. En una de las primeras escenas, Greg pregunta «¿dónde estamos?», y Wirt, el hermano mayor, contesta con ánimo de tranquilizar: «nos hemos desviado del camino». En realidad, conforme avance la trama sabremos que no hay un camino tal, y que la dualidad realidad/sueño se ve reforzada aquí por la de vida/muerte, pues en el noveno capítulo la serie nos hace saber que Wirt y Greg han caído en un río y lo que viven en Lo Desconocido sucede en un momento de pérdida de consciencia, de lapsus entre la vida y la muerte. La dualidad adultez/niñez también está en el centro de la propuesta narrativa de la serie: los debates que Alicia mantiene consigo misma y con los interlocutores que salen a su paso —sus razonamientos forzosos, su olvido de los poemas, sus preguntas inocentes— se convierten aquí, no obstante, en una dualidad explícita, la del hermano mayor —encargado del cuidado de ambos, obligado a ser razonable, a mantener la calma, a ser adulto— frente al hermano pequeño —inocente, curioso, infantil—. Por último, la idea de lógica frente a ilógica —o la lógica del mundo real frente a la del mundo desconocido— se presenta, como en Alicia, en el propio funcionamiento de Lo Desconocido, que choca con la lógica de los hermanos —en especial de Wirt, Gregory, en cambio, se deja llevar a menudo por la curiosidad—, y que se explicita en comportamientos —El Leñador que vive por y para mantener una lámpara encendida, las ranas que viajan en barco o el pez pescador—, lugares —el pueblo de Pottsville donde las Calabazas danzan, la taberna en la que todos cantan o la escuela para animales— y situaciones —la joven Lorna y la campana que la convierte en un monstruo o el caballo del bandolero que se vuelve adicto al robo—.

Pero más allá de estos elementos característicos, que de una forma más o menos explícita pueden remitir a las novelas de Carroll, el patrón narrativo tiene que ver no solo con la presencia sino con la forma en que tales elementos se conjugan: la estructura del relato. El ir y venir de personajes y situaciones de forma arbitraria marca el recorrido de Alicia a través del País de las Maravillas, y *Over the Garden Wall* recoge esa estructura y la hace la base de su propuesta, y es en el proceso de transformación intermedial, mucho más que en los cambios a nivel de historia, en el que la obra cobra un interés analítico particular, por cuánto es capaz de mantener y cuánto ha de transformar para convertir un esquema puramente literario en una obra de animación serializada. Ya he hablado antes de la idea de Rajewsky acerca de la intermedialidad como el uso de referencias intermediales, entendidas estas como «estrategias constructoras de sentido que contribuyen al significado global del producto medial» (2020: 443), y es en esa dirección en la que se da mi lectura acerca de la relación realmente interesante de *Over the Garden Wall* con Alicia. La estructura del relato como estrategia para construir sentido y cómo la referencia intermedial afecta en ella.

Lo primero que habría que señalar es cómo, paradójicamente, la estructura de Alicia parece pensada y prediseñada para encajar en una serie de animación como ésta, de capítulos breves, con una identidad propia, que se van sucediendo uno tras otro: cada capítulo suele estar centrado con el encuentro de Wirt y Greg con un nuevo interlocutor, en un nuevo escenario, donde sucederán nuevas conversaciones y hechos, a cada cual más extraño y sorprendente. A priori, es un esquema que remite de una forma muy concreta al patrón narrativo de las novelas de Carroll. El acierto de la serie en este punto está en tomar la forma de proyectar los capítulos de las series de animación de las que bebe —es una serie producida por Cartoon Network y muy cercana a otras que ya habían instaurado la idea de los capítulos cortos, autoconclusivos pero no independientes, interconectados..., como pueden ser *Hora de aventuras* o *Historias corrientes*— y saber ver la posible semejanza de ello con el modelo carrolliano. Sobre esta vinculación de una serie con sus semejantes, Jorge Carrión explica en *Teleshakespeare*, que «la teleficción es creada con una alta conciencia de tradición propia [...] con la memoria añadida de los canales en que éstas [tradiciones] se inscriben, con sus tendencias narrativas, estéticas y comerciales» (2011: 86), por lo que es importante tener en cuenta que, en realidad, el modelo de serialización que sigue *Over the Garden Wall* no es propio sino convencional, y el mérito, como decía, reside en saber adaptar una estructura literaria alrededor de dicho modelo y no al contrario.

A partir de ahí, *Over the Garden Wall* debe enfrentar las contradicciones de referenciar intermedialmente un mito literario tan característica desde un medio que cuenta con sus propias convenciones. Jordi Balló y Xavier Pérez explican en *Yo ya he estado aquí: ficciones de la*

repetición (2005) cómo «Las estrategias con que los narradores seriales mantienen el interés de sus públicos [...] se fundamentan en una intuitiva valoración del horizonte de expectativas con que cada ficción se formula, y en la edificación de un sistema regulador entre repetición y diferencia» (10). Y es en esa tensión entre repetición y diferencia en la que *Over the Garden Wall* debe hacer concesiones ante el esquema que adopta. La repetición era prácticamente ajena a la estructura de las novelas de Alicia, en el sentido en que si bien unos pocos personajes —incluida la propia Alicia, y cabría pensar su caso detenidamente, pues su identidad nunca deja de cuestionarse— se presentan en repetidas ocasiones, la idea misma de reiteración queda sometida a un juego de diferencia constante que hace que el horizonte de expectativas quede prácticamente anulado, por cuánto el lector termina cayendo en la misma incertidumbre que la protagonista. La serie de Patrick McHale, en cambio, debe buscar lo que Balló y Pérez llaman «una sensación de comfortable paradoja: la estabilidad en movimiento» (2005: 45). Es decir: para justificar que el espectador regrese a ver el siguiente capítulo, la serialización se encuentra con el compromiso de establecer una repetición que se convierta en «una cotidianidad estable» (24), y las variaciones y transformaciones de esa repetición siempre están sujetas a que se mantenga su reconocimiento —por tanto, no pueden ser radicales—.

La elección de los dos hermanos que representen una dualidad en lugar de hacerla recaer sobre un único personaje ya indica en qué sentido se renuncia a ese juego de la diferencia continuo en favor de una cierta estabilidad que haga más consumible el producto serializado. La dualidad de Alicia, siempre en un ir y venir entre la lógica adulta y la curiosidad infantil, la convertía en un personaje inestable, en perpetuo autocuestionamiento, en cambio, Wirt y Greg desdoblan esa disyuntiva. Y su arco narrativo —que no existía como tal en el personaje de Alicia— tiene que ver con la tensión que produce su forma de actuar: la obligación de Wirt de cuidar a su hermano, que irá in crescendo durante la serie, frente a la curiosidad y la inocencia de Greg, que empuja a ambos hacia nuevas situaciones cada vez más complejas. Lo mismo ocurre con otros personajes: Beatrice, la niña convertida en azulejo, acompañará y guiará a los hermanos por Lo Desconocido; El Leñador aparecerá reiteradamente para advertir a los hermanos; la anciana Adelaida se nombra prácticamente en todos los capítulos hasta llegar a aparecer en uno. Todo este juego de repetición transforma el sentido último de la estructura mítica de la que la serie participa, pues si bien las novelas de Alicia no eran ajenas a este juego de repetición —la Reina Roja, el Conejo Blanco o la partida de críquet son elementos presentes en varios capítulos de *Alicia en el País de las Maravillas* y, sin ir más lejos, la partida de ajedrez de *A través del espejo* se construye durante todo el relato—, este se veía constantemente negado, burlado por la arbitrariedad de los encuentros y las conversaciones y la nula causalidad de los hechos. En *Over the Garden Wall* sucede algo en cierto sentido contrario: estos

elementos de repetición construyen una trama lineal que se mantiene siempre bajo la capa de arbitrariedad de los capítulos. Como explican Balló y Pérez acerca de la serialización, «la repetición se instala aquí en el movimiento perpetuo» (2005: 198). Así, ocurre que el ir y venir termina estando justificado en favor de una linealidad que atará todos los cabos en el último capítulo de la serie, en el que confluyen muchos de los hechos que hasta ahora parecían inconexos —Beatrice engañaba a los hermanos para liberarse; pero termina redimiéndose y a la vez consiguiendo la liberación—, se justifica el arco de comportamiento de ciertos personajes —El Leñador ayudaba a Wirt y Greg para que no terminasen siendo convertidos en madera, como le ocurrió a su hija; pero termina revelándose contra la Bestia que les persigue y facilitando su huida— y se da sentido al viaje de los hermanos —que despiertan de nuevo en su mundo habiendo aprendido a cuidarse mutuamente—.

La reescritura del mito, por tanto, termina estando supeditada a las convenciones de la serialización. En ella no hay espacio —o no el suficiente— para un relato que pretenda socavar el sentido propio de la narración; al contrario: el sentido de la narración se impone sobre la propia estructura. Aquello que *Over the Gardel Wall* toma de las novelas de Alicia termina transformándose en la narración lineal disfrazada de arbitrariedad que Carroll pretendía socavar. Podríamos hablar de un mito literario que se desmitifica: lo reseñable del relato original, lo que suponía un cambio y aportaba un valor novedoso y rupturista, se entierra bajo las normas y las convenciones de una serialización que necesita, sobre todo, que el espectador se sienta cómodo en un espacio conocido y que, al mismo tiempo, se pregunte cómo y hasta cuándo avanzará la trama.

5. CONCLUSIONES

Ya hemos visto tres ejemplos de obras que se relacionan de formas muy distintas con las novelas de Alicia. Desde la adaptación literal hasta la idea del sustrato mítico, pasando por la transducción de mundos ficcionales, he intentado hacer una lectura de cada uno de los ejemplos seleccionados que me ayudase a comprender los distintos procesos de reescritura que puede conllevar el hecho de crear una obra nueva con un mayor o menor grado de referencialidad a una obra anterior. Lo diverso de los enfoques, como ya explicaba en la introducción a este trabajo, tiene que ver con la diversidad entre unas obras analizadas que, pese a coincidir en un referente, difieren radicalmente entre ellas mismas. Esta diversidad, como ha quedado patente, se da en varios puntos: en cómo lee cada una de las obras las novelas de Carroll, en aquello que toman y en aquello que descartan, en el trato que dan a esos elementos y en cómo afectan los distintos medios y convenciones en el resultado final.

Respecto a la lectura que hacen cada una de las obras —aquellos desde donde parten—, hemos visto que, donde el film *Alice in Wonderland* da una cierta prioridad a lo que Alicia tiene de popular —de ídolo pop—, en el sentido en que la relación con el texto original parecía enfocarse hacia la comerciabilidad de la película, el videojuego *American McGee's Alice* se centra en forzar una lectura que, a priori, no estaba como tal en el texto referente, sino que podía quedar sugerida —o, como mínimo, no dicha y por tanto tampoco negada— en ciertos márgenes y silencios —o huecos, por utilizar la terminología de Deleuze— y construir un discurso propio a partir de ella, y la serie de animación rescataba un patrón narrativo del mito carrolliano para forzar su encaje en el esquema convencional de las series televisivas actuales. El resultado son tres obras que poco o nada tienen que ver en aquello que las relaciona con Alicia y, sin embargo, están claramente influenciadas por un mismo referente.

Cada una de sus lecturas comporta, de forma inevitable, una selección de elementos que se toman y otros que se dejan fuera. Para la película, parece claro que el hecho de proponer una adaptación literal, en la que quepan el máximo número de personajes y situaciones de las novelas —incluso cuando ello implica abandonar elementos definitorios y dar un tratamiento superficial a otros—, tiene que ver con un reclamo hacia el público, al que se le ofrece una nueva versión más accesible de un relato que ya conocen y que está rodeado de un halo de obra fundamental de la literatura occidental que, al mismo tiempo, sigue vigente y actual. De ahí que su intención de representar en la pantalla lo que contaban las novelas resulte frustrada, pues, como explica Annalisa Mirizio —y esto conecta con la idea de transposición medial de Rajewsky— «poner en escena un texto literario no podía consistir simplemente en trasladar la historia de la página a la pantalla [...] debía transponer el texto de un sistema a otro» (2015: 97). Respecto al videojuego, la selección de elementos y la posterior transformación no tiene tanto que ver con lo popular de Alicia —aunque el giro hacia lo violento sí juega con la imagen del personaje en la cultura pop— sino con un interés propio. Donde la película recurre a la popularidad para llamar la atención de un público amplio, *American McGee* parte de una posible lectura marginal —por situarse en los márgenes de la obra— para darle un vuelco hacia sus propios intereses. El lenguaje del videojuego se utiliza, en este caso, como propiciador de la transformación a la que se somete el mundo ficcional referente, y no como nuevo medio en el que reproducir la misma historia. Por último, la serie de animación abandona esa referencialidad directa hacia la trama y los personajes y sigue un patrón narrativo y ciertos elementos de las novelas de Carroll que podrían constituir un mito literario, e intenta conjugarlos con un esquema narrativo propio de las series actuales, a costa de que sea el primero y no el segundo el que se termina por revertir.

Pero al margen de estas diferencias radicales en los intereses y las intenciones de cada una de las obras, lo realmente interesante son aquellos puntos en los que coinciden. En primer lugar, la idea de la intermedialidad, con sus distintas posibilidades, revela una relación entre forma y medio (Prieto, 2017: 10) mayor de lo que podría presuponerse, pues pese la diversidad entre las obras analizadas —con sus diversas miradas y tratamientos— el resultado coincide en el peso excesivo de los condicionantes mediales: las tres obras analizadas terminan por enterrar o negar aquello mismo que tomaban de las novelas de Carroll, sometidas por las convenciones más fosilizadas del medio acogedor. La idea subversiva de la intermedialidad como una herramienta capaz de «deconstruir los modelos de conocimiento existentes», como explica Cubillo Paniagua, y de «poner en entredicho las jerarquías que operan en los diversos ámbitos de nuestra vida social y cultural» (2013: 174) se da en un sentido distinto al que cabría esperar: no es el uso desviado o transformador de un referente literario ni el encaje que tiene en un nuevo medio lo que resulta subversivo, a menudo es la propia dificultad que demuestra el acto intermedial, siempre sujeto a la materialidad de cada medio y la tradición en que se inserta una obra, y cómo este ejercicio revela lo anquilosado de las convenciones culturales imperantes lo que realmente pone el foco en los modelos de conocimiento que perpetuamos. El lenguaje plano de *Alice in Wonderland*, el giro violento de *American McGee* o la linealidad de la trama en *Over the Garden Wall* coinciden en el grado en que la reescritura que hacen de Alicia se ve condicionada por las convenciones de los medios en que se inscriben. En ese sentido, el estudio comparativo confirma una de las reflexiones más interesantes sobre la intermedialidad, pues esta podría, en palabras de Julio Prieto, «hacer visible las convenciones genéricas y mediatizadas fosilizadas en torno a una determinada forma o práctica por las inercias de la tradición y el hábito cultural» (2017: 13).

No obstante, el peso de las convenciones no niega otra de las conclusiones que puede extraerse de los análisis: la potencia de la intermedialidad como herramienta —tanto en el acto de creación como en el análisis teórico—. El proceso de intermediación en cualquiera de los ejemplos hace patente un componente ineludible de creatividad —centrada aquí en la escritura como reescritura y reconfiguración de materiales mediales— así como una incitación al juego formal; el hecho de que el resultado diste significativamente de lo que proponían las novelas de Carroll no invalida, en ese sentido, la intencionalidad de cada una de las propuestas y las posibilidades de la creación intermedial. En lo analítico, la intermedialidad me ha resultado una herramienta de análisis lo suficientemente amplia para aplicarla de forma comparativa en obras tan diversas como las analizadas, sirviendo además como apoyo a otros enfoques más específicos, y a la vez lo suficientemente centrada para no resultar superficial en cada uno de los análisis concretos. Por

último, esa capacidad de ir de lo concreto a lo comparativo, junto a la facilidad para identificar propuestas tan variadas, la hacen una herramienta especialmente interesante en el contexto actual, en el que los medios audiovisuales y, cada vez más, interactivos, ocupan un papel central en nuestra cultura.

Regresando a la lectura comparativa de las tres obras y su forma de relacionarse con Alicia, si algo revelan tanto las diferencias como las semejanzas entre todas ellas es la imposibilidad de definir si existen formas más o menos apropiadas de llevar a cabo ese proceso. Lo que existe, innegablemente, es una diversidad de miradas y enfoques, una tradición cultural y una materialidad medial que condicionan de forma determinante la creación de una obra. La respuesta, en todo caso, dependerá de qué se busca y qué se tiene en consideración en el momento de la recepción. En el caso de las novelas de Carroll, además, el hecho de tomar como referente dos obras que, en su momento, ponían tanto empeño en romper con ciertas convenciones y luchar contra la forma en que tradicionalmente se había entendido un relato narrativo, hace que los elementos fosilizados presentes en las obras analizadas destaquen especialmente.

Y esto nos lleva al último punto: la reescritura y la intermedialidad como un proceso de interrelaciones. Aunque me he centrado, sobre todo, en cómo afecta el referente en la creación de una obra posterior, las conclusiones que arrojan estas obras remiten a su vez a la lectura de la Alicia original. En primer lugar, actualizando o fomentando su presencia en la cultura; en segundo lugar, ofreciendo, desde su propia lectura, nuevas miradas hacia las novelas de Carroll; y, por último, reivindicando de forma indirecta lo subversivo de aquellas —capaces de enfrentar algunas de las mayores convenciones de un medio, el literario, que llevaba siglos perpetuándolas—. Al mismo tiempo, esa relación se da también entre las propias obras analizadas y se amplía mucho más allá de ellas mismas: he elegido tres que creía especialmente interesantes y que podían aportar distintos matices, pero se han quedado fuera incontables obras de estos y otros medios, con otros enfoques, que expanden, reescriben, transforman o replican el mundo de Alicia, obras que, por otra parte, se conectan entre ellas y no solo con el texto original.

El País de las Maravillas está desbordado. Alicia regresó una vez pero nosotros —en nuestros libros, en nuestras pantallas, en nuestras videoconsolas— podemos volver y volver cuantas veces queramos. Aunque no siempre parezca el mismo, incluso aunque siempre sea distinto, todas las veces habrá un conejo blanco, y basta seguir su rastro para perderse o encontrar el camino que nos lleve a ninguna parte.

Bibliografía:

- ASENSI, Manuel (1995): “Lo torcido o las posibilidades inéditas del mundo invertido: Lewis Carroll”, en *Literatura y Filosofía*, pp. 110-123. Madrid: Síntesis.
- BALLÓ, Jordi y Xavier Pérez (2005): *Yo ya he estado aquí. Ficciones de la repetición*, Anagrama: Barcelona.
- CARMONA, Ramón (2010): *Cómo se comenta un texto filmico*, Cátedra: Madrid.
- CARRIÓN, Jorge (2011): *Teleshakespeare*, Errata Naturae: Madrid.
- CARROLL, Lewis (2017): *Alicia anotada*, Martin Gardner (ed.), Akal: Madrid.
- CASETTI, Francesco (2005): *Teorías del cine*, Madrid: Cátedra
- CUBILLO PANIAGUA, Ruth (2013): “La intermedialidad en el siglo XXI”, *Diálogos Revista Electrónica de Historia*, vol. 14, n.º 2, pp. 169-179.
- DOLEŽEL, Lubomir (1999): *Heterocósmica: Ficción y mundos posibles*, Madrid:Arco/Libros.
- HERRERO CECILIA, Juan (2011): “El mito como intertexto: la reescritura de los mitos en las obras literarias”, *Çedille. Revista de estudios franceses*, N°2, pp. 58-76.
- JUUL, JESPER (2011): *Videogames between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge: The MIT Press.
- McGEE, American (dir.) (2000): *American McGee Alice*, Dallas: Rogue Entertainment.
- McHALE, Patrick (cread.) (2014): *Over the Garden Wall*, EE.UU.: Cartoon Network Studios.
- MIRIZIO, Annalisa (2015): “Uso y problemas de un concepto nuevo: la transmedialidad”, José Antonio Pérez Bowie y Pedro Javier Pardo García (eds.), *Transescrituras audiovisuales*, Madrid: Sial Pigmalión.
- LINARES TRIVIÑO, Cristina Isabel (): “Alicia: un mito literario en el cine”, Antonio Rey Hazas y Juan de la Cruz Martín (eds.), *El cine y la literatura: Curso sobre la adaptación literaria al cine*, Madrid: Asociación de Profesores de Español.
- OTTMAR, Ette (1995): “Dimensiones de la obra: iconotextualidad, fonotextualidad, intermedialidad”, Roland Spiller (coord.), *Culturas del Río de la Plata (1973-1995): transgresión e intercambio*, pp. 13-36.
- PARDO GARCÍA, Pedro Javier (2011): “Cine, literatura y mito: Don Quijote en el cine, más allá de la adaptación”, *ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura*, Vol. 187-749, pp. 237-246.

- PEÑA-ARDID, Carmen (2009): *Literatura y cine*, Madrid: Cátedra.
- PÉREZ BOWIE, José Antonio (2003): “La adaptación cinematográfica a la luz de algunas aportaciones recientes”, Universidad de Salamanca.
- PLANELLS, Antonio J. (2015): *Videojuegos y mundos de ficción*, Madrid: Cátedra.
- PRIETO, Julio (2017): “El concepto de intermedialidad: una reflexión histórico-crítica”, *Pasavento: Revista de Estudios Hispánicos*, Vol. V, n.º 1, pp. 7-18.
- RAJEWSKY, Irina O. (2020): “Intermedialidad, intertextualidad y remediación: Una perspectiva literaria sobre la intermedialidad”, Brenda Anabella Schmunck (trad.), *Vivomatografías. Revista de estudios sobre precine y cine silente en Latinoamérica*, n.º 6, pp. 431-461.
- RYAN, Marie-Laure (1991): *Possible worlds, Artificial intelligence and Narrative theory*, Indiana: Indiana University Press.
- SÁNCHEZ-MESA, Domingo (2011): “Literatura *aumentada*. Intermedialidad/Transmedialidad o el viaje de Alicia a través de las pantallas”, S. Montesa (ed.), *Literatura e internet. Nuevos textos, nuevos lectores*, pp. 109-129. Málaga: Publicaciones del Congreso de Literatura Española Contemporánea.
- _(2017): “La literatura en expansión. Intermedialidad y transmedialidad en el cruce entre la literatura comparada, los estudios culturales y los *new media studies*”, *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 27, pp. 6-27.
- SÁNCHEZ-NORIEGA, José Luis (2000): *De la literatura al cine: Teoría y análisis de la adaptación*, Barcelona: Paidós.
- STAM, Robert (2001): *Teorías de cine*, Barcelona: Paidós.
- _(2009): *Teoría y práctica de la adaptación*, México: UNAM.
- WILLING, Nick (dir.) y Dyson Lovell (prod.) (1999): *Alice in Wonderland*, Reino Unido: Hallmark Entertainment.